Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde



Remember Hundra: Ein Screen für die Götter...

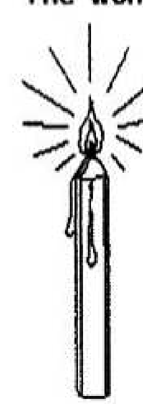
Wolfgang & Monika Haller, Tel. 0221/685946
Im Tannenforst 10, 51069 Köln
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 99

März 1998

99 Ausgaben haben wir nun seit unserer Clubübernahme auf die Beine gestellt, die 100. steht vor der Tür. Nun liegt es ein wenig an euch, ob dies eine richtige Jubiläumsausgabe wird, oder ein 12-seitiges Heftchen. Denn alleine können wir auf Dauer kein Info in dieser Form aufrechterhalten.
Wir sind also echt auf eure Mitarbeit angewiesen. Wer gerne etwas zum Info beitragen möchte, aber nicht weiß, worüber er schreiben könnte, der sollte mal auf die letzte Statistik-Seite schauen. Dort findet ihr Anregungen, auch suchen manche User noch verzweifelt auf Hilfestellung.
Im nächsten Heft "küren" wir dann den Sieger des Wettbewerbs und veröffentlichen die aktuelle Mitgliederliste.

The wonder of Speccy...



In unserer Familie gibt es einen alten Familienspruch, der sich schon oft bestätigt hat und der folgendermaßen beginnt: "Immer wenn Du denkst es geht nicht mehr, kommt von irgendwo ein Lichtlein her..."
Dieses Lichtlein kam bei uns gottlob, als wir nach Fertigstellung der letzten Ausgabe vor dem Problem standen, die Adressaufkleber auszudrucken. Denn diese sind unter Tasword 128 als Opentype File abgelegt, was sich nicht so leicht emulieren läßt (wenn's überhaupt geht? Noch nicht probiert.).
Also nochmal einen der 128er hervorgeholt, aufgeschraubt und reingesehen. Diese Methode ist normalereise so erfolgreich wie das Öffnen einer Motorhaube bei einer Fahrzeugpanne. Und brachte dementsprechend auch erst einmal nichts. Warum ich dann die Platine rausgeschraubt habe, bleibt mir selbst ein Rätsel. Meine Hardwarekenntnisse sind nämlich gering. Und da ich auch nichts aufregendes vorfand, wurde einfach wieder alles zusammengebaut.
Ohne an irgendeine Wirkung meiner Handlung zu glauben, habe ich dennoch den Spectrum einfach mal wieder eingeschaltet. Und mir die Augen gerieben: Er war wieder da! The wonder of Speccy...?
Nun ja, zumindest teilweise. Die Tastatur reagierte äußerst empfindlich auf Druck und ließ den Speccy mehrere Male abstürzen. Auch funktionierten einige Tasten trotz neuer Folie nicht. Die Vermutung, es läge an der Flachbandverbindung bestätigte sich nicht, denn seltsamerweise ließen sich alle Tasten benutzen, wenn ich die Tastatur in die Höhe hob. Von diesem Phänomen konnten sich Lothar Ebelshäuser und Ronald Raaijen bei ihrem Besuch vor Ort überzeugen.
Die Adressaufkleber konnten wir aber dennoch ausdrucken. Und das Problem mit dem Tastaturdruck, den Tasten die nicht wollen und den damit verbundenen Abstürzen scheine ich auch eher zufällig gelöst zu haben, indem ich zwischen die Flachbandkabel und der Platine ein Stück dickeres Papier gelegt habe. Zumindest geht es jetzt besser. Vielleicht hat es da in bestimmten Situationen Kontakt zwischen dem Band und irgendwas auf der Platine gegeben. Hat jemand anderes auch schonmal solch kuriose Erfahrungen gemacht?
Dennoch schreibe ich die Texte vorsichtshalber noch auf dem Spectrum Emulator am SAM. Irgendwie traue ich der Sache noch nicht so ganz. Aber ich kann wieder Bilder ziehen, wie ihr in dieser Ausgabe feststellen werdet.

Euer WoMo-Team

Gleich zweimal wurde uns Infomaterial zu einem neuen Java-Applet zugesandt. Grund genug, euch dieses vorzustellen:

Jasper-Java ZX Spectrum Emulator 1.1.

Eine Java Anwendung der ganz besonderen Art ist Jasper, die 8-Bit Emulation des 8-Bit Homecomputers ZX Spectrum. In der Grundausstattung kommt Jasper zwar nur mit einem Basic Interpreter daher, doch lassen sich über dieses Applet nahezu alle ZX-Programme auf der eigenen Homepage einsetzen. Spectrum Freaks steht also nichts mehr im Wege, eine Galerie ihrer Programmierkunststücke ins Web zu hängen. Der Betrachter sollte dabei allerdings den Internet Explorer benutzen, da dessen Java Routinen um einiges schneller sind, als die seiner Konkurrenten. Das 100 KB umfassende Programm könnt ihr euch kostenlos aus dem Netz ziehen:

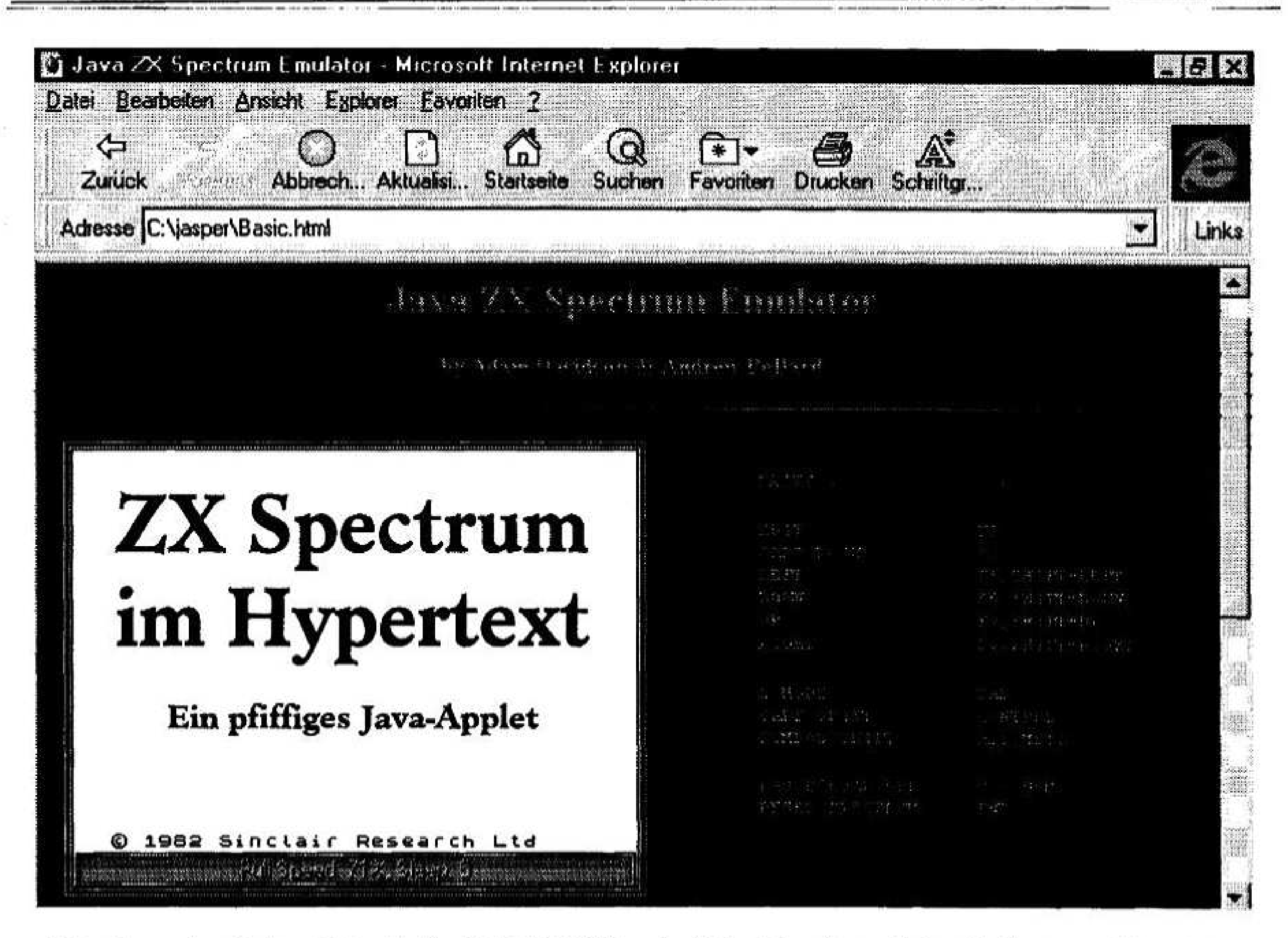
PCO-Code: Jasper
Adam Davidson & Andrew Pollard, UK
www.Spectrum.lovely.net

Wen es gelüstet, der kann sich auch gleich noch einen Java-Packer ziehen (den braucht es zum Öffnen). Java-Zip verarbeitet GZ-, JAR-, TAR-, TAR.GZ und ZIP-Archive. Ein Web-Browser ist dabei nicht erforderlich, da im Lieferumfang auch ein sogenanntes W95-Runtime-Modul enthalten ist. Bemerkenswert sind auch die integrierten Dateibetrachter. So lassen sich HTML-Seiten, Texte, Grafiken und sogar Java-Class-Dateien bereits vor dem Entpacken sichten. Ganz umsonst gibt es den 2,65 MB umfassenden Packer jedoch nicht, das Sharewarepaket kostet 49 DM.

PCO-Code: Iavazip
SFS Software, 98574 Schmalkalden
www.sfs-software.com

Zum Schluß nochmal zurück zum Specci: ZX Spectrum Handbücher und SW findet man übrigens unter: **www.nvg.unit.no/sinclair/planet/.**

Toni Arpagaus, Zwärenstr. 8, CH-4118 Rodersdorf
e-mail: arpasafety@bluewin.ch



Die Ausgabe 2 der Zeitschrift *PC-ONLINE TOOLS* (Vogel Verlag) enthält eine Rubrik mit *Computer-Emulatoren für Nostalgiker.* Dort und auf den beiden Heft-CDs findet man die Spectrum-Emus *WSPECEM* und *x128.* Doch auch in der Rubrik mit Java-Anwendungen wurde ich fündig.

Mit der Programmiersprache *Java* lassen sich plattformunabhängige Anwendungen entwickeln; in erster Linie dient sie jedoch zur Erstellung ausgefeilter Multimedia-Animationen auf *Web Sites.*

Der ZX-Spectrum-Emulator ist schon mit einer ROM-Datei ausgerüstet. Ruft man mit einem Browser mit Java-Unterstützung das Dokument *Basic.html* auf, wird im Emulator-Fenster die Basic-Eingabeschleife aktiviert. Einige Tasten (z.B. die für Anführungszeichen) verursachen eine ständige Ausgabe des zugehörigen Zeichens, die sich nur durch Klicken außerhalb des Emulatorfensters stoppen läßt. So werden Programmierversuche vollends zur Qual (Token-Tasten).

Auf der Emulator-Seite findet man Verweise auf Netz-Adressen, von denen man *SNApshots* laden kann. Die .z80- oder .sna-Dateien muß man in das Verzeichnis tun, in dem die *class files* (der Java-Kode) des Emulators sind. Um eins dieser Programme zu starten, klickt auf das Emulator-Fenster und drückt dann Escape. In dem darauf erscheinenden Eingabe-Fenster muß man *Basic.html* durch den Dateinamen des gewünschten Speicherabbilds ersetzen. Nach dem Drücken der Return-Taste wird das Programm gestartet.

Mit 'richtigen' Emulatoren kann diese Demonstration nicht mithalten. Die Bildschirmdarstellung ist bisweilen grausig, Sound- oder Joystick-Unterstützung konnte ich nicht feststellen. Programme ohne besondere Finessen laufen jedoch zufriedenstellend und in akzeptabler Geschwindigkeit.

Außerdem ist der Emulator kostenlos (bei *www.spectrum.lovely.net).*

Hans-Christof Tuchen

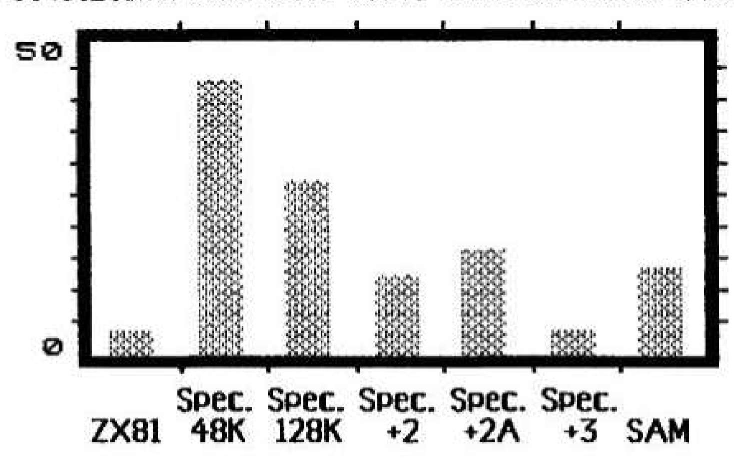
STATISTIK

Hallo Statistik-Freaks!

Hier ist sie wieder: die Statistik. Eigentlich dachten wir nach jahrelanger Veröffentlichung, das sie kaum mehr Interesse findet, und somit ließen wir sie auch im vorigen Jahr fallen. Aber dann kam doch die Frage auf: 'In welchem Heft war eigentlich die Statistik zu finden?' Womit wir wieder in die Verpflichtung genommen waren. Voila - dann schauen wir uns doch einfach mal an, wie es zur Zeit um Equipment und Anwendung bei den Usern bestellt ist.

1) Die Rechner

Lassen wir einmal die Ataris, Amigas und Was-weißichnicht Computer außen vor und widmen wir uns den Zeddies (wir haben ja auch einige ZX-Teamler im Club), Speccies (of course) und Sammies zu. Die Häufigkeit der vorhandenen (benutzten?) Computer sieht folgendermaßen aus:



Zuerst zu den Zeddies. Gleich viermal wurde er genannt, einmal sogar mit ZX-Floppy, dazu noch ein Timex 48. Da mußte ich ganz einfach noch mein Prunkstück mit in die Waagschale werfen: Ein funktionierender ZX 80! Leider nur mehr ein Ausstellungsstück, aber dafür auch eine Rarität.

Bei den Speccies verteilt zählt der 48er immer noch zu den beliebtesten, vermutlich jedoch zum großen Teil als Zweit- oder Ersatzgerät. Ihm gegenüber stehen insgesamt 62 Computer aus der 128er Reihe, von denen der Original 128er Sinclair das Feld mit 28 Nennungen anführt. Der +3 konnte sich hier nie so recht durchsetzen.
Und dann sind da noch die Nachbauten ("Kompatiblen", manchmal im weiteren Sinne): 1 Spectral 128K, 1 Pentagon, 1 Spectrum mit 10 MHz, 1 +3 Kompatibler (!?) und 1 Spectrum +3,5 (+2A mit eingebautem 3,5 Zoll Laufwerk).

13 mal genannt wurde auch die Benutzung des Spectrums unter einem PC-Emulator, einige davon ausschließlich, also ohne einen Original-Specci im Haus. Und 2 User besitzen noch einen Sinclair PC 200.

Nicht zuletzt durch holländische Verstärkung brachte es der SAM auf 14 Nennungen. SAM-User erfahren hierzu näheres auf den SAM-Seiten.

In reinen Zahlen:

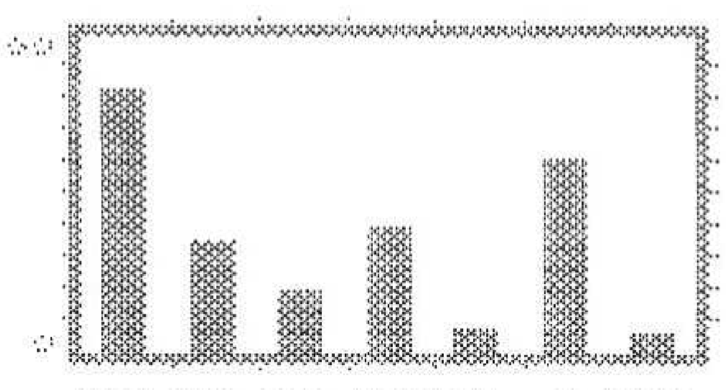
1 ZX 80	44 Spectrum 48K
4 ZX 81	28 Spectrum 128K
1 Timex 48	13 Spectrum +2
14 SAM	17 Spectrum +2A
13 Emulatoren	4 Spectrum +3
2 Sincl. PC 200	5 Nachbauten

2) Datenträger

Der gemeinsam kompatibelste Massenspeicher ist immer noch die Kassette. 42 mal wurde sie als Datenträger genannt. In diesem Zusammenhang ist interessant, das 13 davon NUR die Kassette als Datenträger nutzen, fast immer das Multiface nannten, aber selten einen Drucker. Dies veranlaßt mich zu der Vermutung, das bei den reinen Kassettenbenutzern der Spectrum meist noch als echte "Spielkonsole" benutzt wird.
Recht stark vertreten sind weiterhin Opus (20, davon 2 in Verbindung mit einer Festplatte) und das Microdrive (18), mit Abstand am meisten benutzt wird jedoch das Plus D (31). 10 User halten das Beta-System aufrecht, 4 arbeiten mit dem Disciple und immerhin 3 entschieden sich für das MB 02.
Auch hier finden sich einige Individualisten: Je einmal genannt wurden das Logitek-Interface, Wafadrive und das Viscount-Floppy-Interface.

Zusammengefaßt noch einmal in Zahlen und als Schaubild:

42 Kassette	31 Plus D
20 Opus	18 Microdrive
10 Beta-Disk	4 Disciple
3 MB 02	1 Logitek-IF
1 Wafadrive	1 Viscount-Fl.-IF



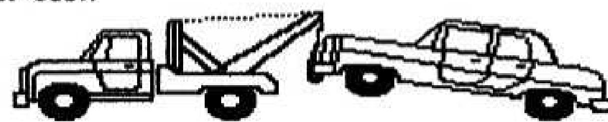


3) Druckertypen

Auf einer der Postkarten trat die Frage nach einer Übersicht über problemlos anschließbare Drucker am Spectrum auf. Nun, eine generelle Aussage möchte ich hier dazu nicht machen, aber die nachfolgende Aufstellung der meistverwendeten Drucker spricht für sich selbst. Generell sollte man auf Epson-Kompabilität achten, weil es hier erfahrungsgemäß die wenigsten Probleme gibt. Drucker der HP-Serie z.B. verwenden dermaßen andere Steuercodes, das man diese kaum oder garnicht mit den auf dem Spectrum verwendeten Text- oder Grafikprogrammen umsetzen kann.
Vielfalt ist Trumpf! In unserem Userkreis werden eingesetzt:

Alphacom: 4
Canon: BJ-10ex (1), BJ-10sx (1), BJC 620 (1)
Centronics: GLP (1), GLP II (1)
Citizen: ABC 24 (1), Swift 200 (1), Swift 200c (1)
CP 80: 1
Epson: LQ 400 (1), LX (2), Stylus 300 (1), Stylus 800 (1), Stylus Color II (1), Stylus Color 500 (1), Typ ungenannt (1)
Fazit Nadeldrucker: 1
HP: 850C (1), 1100C DIN A3 (1), Deskjet 550c (1), Deskjet 600 (1), Laserjet (2)
Mannesmann: Telly 80 (1), Telly 81 (1)
NEC: P6+ (1), PC 200 (1)
Peacock: 2
Schneider: DMP 2000 (2)
Seikosha: 1600 AT (1), GP 50 S (2), GP 500 AS (1), GP 700 A (1), SL 65 (1), SL-90 Plus (1), SP 180 AI (2), SP 1900 Plus (1), Typ ungenannt (1)
Sinclair-Drucker: 10
Star: LC 10 (8), LC 10c (1), LC 100 (1), LC 20 (1), LC 200 (1), LC 24 (1), LC 24-10 (2), LC 24-20 (1), LC 24-30 (1), NL 10 (1), SJ 48 (1)

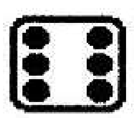
Achtungserfolg für "unseren" Sinclair-Drucker: Er wurde mit 10 Kreuzchen am meisten genannt. Vorteil: Keine Anpassungsprobleme mit Steuercodes. Nachteil: Das Spezialpapier wird rar. Auch der Alphacom liegt mit 5 Nennungen noch gut im Rennen, bei ihm kann man ja Telefax-Thermopapier verwenden (eigene Erfahrung, nur muß die Rolle in der Mitte durchgeschnitten werden).
Der meistgenannte Nadeldrucker ist nach wie vor der Star LC 10. Wer das Info regelmäßig gelesen hat, wird sich erinnern, das dieses Info darüber ausgedruckt wird (wenn's auch mal ein Problem dabei gab).



4) Die "Anhängsel"

Unter dieser Rubrik steht alles, was nicht standardmäßig am Bus des Specci hängt. Die Zeit der Bastler scheint jedoch endgültig vorüber zu sein, denn was hier genannt wurde, ist nur noch in einem Ausnahmefall, nämlich einem Tastatur-Interface, selbstgemacht.

Favorit unter den "Anhängseln" ist (wen wundert's?) das Multiface in allen Versionen. 32 mal genannt übertrifft es das Videoface mit immerhin noch 13 Nennungen bei weitem.
Auf Platz drei: 'Hier kommt die Maus'. Das hat mich wirklich erstaunt. 5 mal wurde sie genannt, aber wie das beim Specci so ist, gibt es keine Normmaus, sondern AMX, Genius und Kempston.
Obwohl ich bei der hohen Anzahl der 48er und Original 128er glaube, das es hiervon weit mehr geben wird, wurde das Joystick-Interface als solches nur 4 mal angegeben.
Den nächsten Platz teilen sich Interface 1 (!, bei 18 Microdrives), Eprommer, Digital-Tracer und die RAM Music Machine (je 3).
Je zweimal genannt: ZX-LPrint 2, Tastatur-Interface und Lightpen.
Und der Rest? 1 Turbo-RAM, 1 Soundbox und 1 Twoface.
Wer noch Hefte aus den Jahren vor 1995 hat, kann mal einen Vergleich anstellen.



5) Meist benutzte Software

Meine Lieblingsfrage, denn die Antworten sollen mir zeigen, was IHR noch mit dem Specci so macht. Ich versuche mal, das nach Themen zu ordnen:

a) Die Spielmaschine
Ob am 48er, 128er oder am Emulator, Ob ZX81 oder SAM. Gespielt wird überall. Und auch auf den Postkarten wird viel nach Spieletips, Lösungen und Spielbesprechnungen gefragt. Das Spielen ansich wurde mit 20 Nennungen am meisten genannt, und zieht man die 4, die sich auf Adventures spezialisiert haben, noch dazu, dann scheint meine schon erwähnte Vermutung gar nicht so falsch zu sein.

b) Programmierung
Gerade der Spectrum eignet sich zum Programmieren, und das scheint im stillen Kämmerlein noch oft genug zu geschehen. Gleich 5 User bekannten sich zur Verwendung eigener geschriebener Programme. Dies geschieht unter Verwendung vielfältiger Programmiersprachen.
Im Basicbereich wurden genannt: Sinclair Basic (2), Beta Basic (2) und HiSoft Basic (1).
Es werden aber auch "höhere" Programmiersprachen verwendet: Pascal (2) und Spectrum C (1).
Besonders beliebt ist die Verwendung von Assemblern und Disassemblern, gleich 12 mal genannt.

c) Die "Schreibmaschine"
Viele wollen es ja nicht glauben (Argument Tastatur), aber die Antworten sprechen eine deutliche Sprache: Textverarbeitung allgemein wurde viermal genannt, die Verwendung von Tasword 2, 3 oder 128 insgesamt 11 mal und DTP (Wordmaster) 10 mal. Da kann ich nur zustimmend sagen: Weiter so!

d) Das "Zeichenbrett" und die "Heimorgel"
Auch auf diesem Gebiet wird noch viel getan und der eindeutige Favorit unter den Grafikprogrammen ist "Art Studio" für alle Spectrum-Typen. Immerhin 7 mal wurde es genannt und einer schrieb allgemein Grafikprogramme. Genannt wurde auch ein 'IFF-Converter' um Grafiken zu konvertieren.
Auch Musik wird, wenn auch selten, am Spectrum gemacht, und zwar in Basic (1), mit dem Soundtracker (1) und dem SQ-Tracker (1).

e) Für das Hobby
Ziemlich interessant finde ich die Verwendung des Spectrum zur Steuerung einer Modelleisenbahn oder von Mini-Robotern für Schulzwecke, bzw. die Verwendung für den Amateurfunk (selber gesehen, wie Bilder aus dem entferntesten Teil der Welt auf den Bildschirm kamen). Die wahren Individualisten unter uns.

f) Für die Ordnung
Auch ein interessanter Aspekt für die Benutzung eines Spectrum ist das Erfassen und Ordnen von Daten. Unter dem Oberbegriff 'Datenverwaltung/Masterfile' gab es 5 Nennungen und einer verwaltet mit dem Specci ein Song-Archive.

g) Die Notwendigen
Genannt wurden auch noch Programme, die man nicht unbedingt einer Kategorie zuordnen kann, z.B. systembedingte Programme wie verschiedene DOS-Arten oder Vision und Beta-Pack für Beta-Disk. Das gilt auch für Kopierprogramme.

h) Progs from far away
Aufgrund einiger Mitglieder aus dem Ausland, wurden auch etliche Programme genannt, die hierzulande wohl kaum jemand kennt. Dazu zählen im besonderen die aus Lithauen bzw. der Ex-USSR. Dort verwenden die meist Democoder nämlich als einzig bekanntes das Art-Studio, ansonsten aber Programme wie:
TASM 3.0 (Turbo Assembler 128K?), Pro Tracker 2.1 bzw. 128K, DSQ 4, ZXWord 3, Stalker Monitor v4.3 oder einen LPC Compressor. Wäre sicher mal interessant, einige davon zum "Antesten" zu bekommen.
Nicht ganz so fremd, aber dennoch nicht jedem bekannt sind einige Programme, die bei der SGG in Holland Verwendung finden, z.B. View-Royal und speziell das Bulletin-DTP, ein Tasword, das die Einbindung von Grafiken erlaubt.

6) Vermisse folgende Themen im Info

Ebenfalls ein interessantes Thema, von dem ich mir durch Veröffentlichung einiger Anregungen im Januar-Info schon einige Artikel versprochen hatte. Immerhin möchten ja einige etwas zum Info beitragen - nur was (so die immer wiederkehrende Frage)? Dabei gibt es noch einige Themen, die interessieren, und wir sehen uns doch als einen Club von Usern für User, oder!? Einige Antworten auf den Postkarten haben mich allerdings auch leicht verwundert, auf solche werde ich hier direkt eingehen.

Die Frage nach problemlos anschließbaren Druckern fand hier sicher eine Klärung. Zum Thema Drucker bleibt aber noch eine andere Frage: "Warum kann ich meinen Drucker nur im +3Basic, nicht aber im 48Basic ansteuern?"
Auf folgende Themen haben wir schon reagiert: 'Mehr Spiele-Infos', 'Spiele Tips' und 'Softwaretests auch älterer Klassiker'. 'Multiface-Pokes' gabs auch schon, wer liefert uns weitere? Aber 'Adventure Lösungen'? Die haben wir doch ständig...
Fortsetzung der DTP-Reihe: Leider ein Zeitproblem, da ich selber viel alleine fürs Info schreiben muß. Sonst auf jeden Fall geplant.
'Assembler für Anfänger (Blonde!)', 'Really Easy MC', 'Hardwareprogrammierung in MC'. Wer führt uns in die Geheimnise des Maschinencode ein?
'Spectrum-Routinen aus Zeitschriften der 80er Jahre'. Wer hat sowas (welche wurden nicht genannt).
'More about demo-scene, world news'. Gerne - liefert sie uns!
Bezugsquellen für Demos. Ehm... - fragt mal WoMo (Kassetten zur Zeit aber nicht möglich) .
'Aufbau von Musikinstrumenten für SQ-Tracker'. Wüßte ich auch gerne mal...
'Übersicht, bzw. gibt es noch Hard- und Software für den Spectrum?'. Was für Ebi?
'Interface-Schaltung für Disk am +2' - wer hat sowas selbst gemacht?
'Platten am Spectrum'. Haben nur 2 in Verbindung mit einer Opus.
'Mehr Wettbewerbe'. Würden auch mehr teilnehmen?
'Interviews with Specci-Elite from all over the world'. Gute Idee, am liebsten persönlich. Who pays?
'Wenig über den SAM (Elite)'. Dem ist nichts hinzuzufügen! Auch ich vermisse die Mitarbeit der SAM-User!!!
'Hinweis auf Fahrgemeinschaften für Treffen'. Klasse Idee. Wer bietet sich für den 30./31. Mai 98 an?

Uff - das war ne ganze Menge. Jetzt bin ich aber auch auf Reaktionen gespannt. Also ran an Bleistift oder Tasword. Ich zähle auf euch!

Wo vom WoMo-Team

Au Backe!

Ob es an der vielen Arbeit im letzten halben Jahr liegt, oder an (na wie heißt die Krankheit noch, bei der man alles vergißt?)... keine Ahnung. Aber zwei böse Patzer sind mir passiert, die mir normalerweise nicht passieren.
Also, erste Entschuldigung geht an das ZX-Team. Kein Wort im SPC-Info über euer Treffen im Februar. Nicht aus böser Absicht, sondern das ist einfach so durchgegangen, da mir auch Informationen von sonst so verläßlichen Quellen nicht vorlagen. Sorry! Passend dazu: mein Clubbeitrag steht auch noch aus - kommt aber noch, oder glaubt jemand ernsthaft an einen Ausstieg meinerseits?
Die zweite Entschuldigung geht an die SGG. Auch den Houten-Termin hatte ich im Info verpatzt, und somit fast meine eigene Teilnahme an diesem immer wieder hervorragenden Treffen. Danke an Ronald Raaijen für seinen kurzfristigen Anruf zuvor bei uns. Das nächste Mal ist unsere Ecke sicher wieder besser vertreten.
Nun - sowas bringt einen natürlich ins Grübeln. Und zwar, wie man solche Pannen in Zukunft verhindern kann. Am besten wäre natürlich immer eine Mitteilung des jeweiligen Clubs, der ein Treffen plant, so wie es auch Thomas vom SUC macht. Oder von deren Mitgliedern... Hauptsache in schriftlicher Form. Das geht dann nicht so leicht unter, wie wenn ich mich durch Clubhefte lesen muß und trotzdem solch wichtigen Termine "übersehe".
PS.: Vielleicht versuch ich's aber in Zukunft auch mal mit Ilja Rogoffs Knobipillen...
PS2.: Unser SPC-Treffen findet am 30. und 31. Mai in Mönchengladbach statt - nicht das ich das auch noch vergesse.

What's new?

Der SUC-Session entnahm ich, das es für das MB02 bald einen Beta-Disk- und Opus-Emulator geben wird. Ersteres würde bedeuten, das man problemlos Disk-Versionen von TR-DOS Programmen, wie russische Spiele oder Demos laden könnte. Sintech bemüht sich schon um den Europavertrieb für diese Programme.

Tot ziens, Ferry! Ferry Groothedde hat nun wohl endgültig der Spectrum- und SAM-Szene den Rücken gekehrt, er will zukünftig sein Talent für einen neuen Club namens "06-PIEP" (Etwa: "Piep, piep, piep, Ferry hat euch alle lieb..."? Die ultimative Antwort aus Holland auf Deutschlands Grand Prix de la Chansong Beitrag?) einsetzen. Es handelt sich hierbei aber nicht um eine Peepshow, sondern um einen Club für "Pieperbezitters" (für 'Maxers en Textbuzzers', irgendwas mit Computer und Modem). Da dieser Club rein auf die Niederlande beschränkt bleibt, braucht uns dies hier nicht weiter zu kümmern.

Andy Davis plant ein Multiformat-Magazin, welches sich nicht nur mit dem Spectrum, sondern auch mit dem ZX81, Ql, Z88 und den Emulatoren befassen soll.

FORMAT beklagt die Aktivität seiner schreibenden Mitglieder und nimmt daher seitenmäßige Einbußen in Kauf (24 statt 40 Seiten). FORMAT beging unlängst sein 10-jähriges Bestehen.

Frank Swift ist der Software-Autor von "Speculator", einem Spectrum-Emulator für den Amiga (soll ja auch noch seine Freunde hier haben). Emuliert wird der 48K Spectrum auf jeder Workbench. Besondere Features: Direktzugriff auf Disciple und Plus-D Disketten, Plus-D Disketten formatierbar, Tasword-Files können ausgedruckt werden und Zugriff auf die Festplatte.

Prism PD in Vereinigung mit FPD, Total PD und Hammer PD bietet nun den weltgrößten Spectrum PD Katalog an, der aufgrund seines mengenmäßigen Angebotes dreispaltig angelegt ist. Gegen SAE erhältlich bei: Prism PD, 13 Rodney Close, Rugby, CV22 7HJ, England.

Für Bücherfreunde

Da ich mich einschränken muß, biete ich nachstehende Literatur (zzgl. Porto) an:
Reinhold Egeler, "ZX SPECTRUM Hardware", Markt und Technik Verlag, 5 DM
Rodney Zaks, "Programmierung des Z80", Sybex Verlag, 20 DM
Jörg Reinmuth, "Hardware-Erweiterungen für ZX Spectrum", Brandenburgisches Verlagshaus, 3 DM
Steffi Siol, "Neue Spiele und Programme zu ZX81 und Spectrum", Verlag Rudolf Müller, 3 DM
P. A. Rodgers, "Maths for the Spectrum", Interface Publications London, 3 DM
Eberhard Zehender, "Das Z80-Buch", Markt und Technik Verlag, 25 DM
Rudolf Smit, "Spectrum Software Projects", Melbourne House, 3 DM
M. James, "The Art of the ZX Spectrum Programming", Cox & Wyman Verlag London, 2 DM
Tim Hartnell & Dilwyn Jones, "Programming your ZX Spectrum", Commercial Colourpress Verlag London, 4 DM
Toni Bridge & Roy Carnell, "Spectrum Adventures", Commercial Colourpres Verlag London, 5 DM
David Laine, "Machinecode Applications", Commercial Colourpres Verlag Londen, 5 DM
Harald Müller, "Comic Computer", Data Becker, 2 DM
Trevor Toms, "Das Spectrum Buch", Hueber Software, 4 DM

Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18
01324 Dresden

DIE SEITEN FÜR DEN SAM!

Neues aus dem Internet

SAM-Emu

Es gibt einen neuen SAM-Emulator aus Polen im Internet! Dieser befindet sich noch in der Alpha-Version, läßt aber schon jetzt große Erwartungen zu, wenn, ja wenn der Autor dieses Programmes Aley Keprt mehr Zeit für die Fortsetzung seiner Arbeit hätte.
Der Name des Emulators besticht durch Einfachheit: "SAM Emu", Sound ist noch nicht vorhanden, aber er ist schon jetzt 2,5 mal schneller als "Simcoupe". Das Laden von ".dsk" Files ist nicht vorhanden, der "SAM Emu" erzeugt ein eigenes ".sad" Format. Mit dem Emulator bekommt man noch einige entsprechende Utilities. Als optimale Hardwarevoraussetzung wird ein 486er mit 77 MHz angegeben.
Wer sich hierfür interessiert, der sollte mal in folgende Homepage reinschauen:

www.inf.upol.cz/~keprta

Simcoupe v0.76

Bei Allan Skillman tut sich wieder was! Und wie! Auch hier gibt es eine neue Beta-Version: "Simcoupe 0.76". Diese Version läuft schneller als die bisherigen Vorgänger, ein Pentium wäre allerdings vorteilhaft, da durch die Sound-emulation doch Geschwindigkeitseinbußen hinzunehmen sind.
Zu dieser neuen Version gibt es auch einige Programme, wie z.B. Best of Contact PD, wo u.a. Spiele (Fußball Manager) und Demos angeboten werden. Ideal für Einsteiger. Außerdem gibt es auch hier einige Utilities, von denen ihr besonders der "sbk.exe" Aufmerksamkeit schenken solltet.
Bisher gab es ja noch große Schwierigkeiten, SAM Disketten auf den PC zu kopieren. Mit "sbk" hat sich nun ein großes Tor geöffnet, denn nun ist es endlich problemlos möglich, sich ein Diskimage anzulegen. Dennoch muß man folgendes beachten:

```
SAM Diskette einlegen
Runter zur DOS Ebene
sbk m a name (eingeben)
> ready
```

Ja, das wars schon. Wichtig: a steht für das Diskettenlaufwerk und muß ohne Doppelpunkt eingegeben werden, sonst funktioniert es nicht!
Unter "name" gebt ihr den Namen ein, den ihr für das erzeugte ".sad" (nicht ".dsk") File auf euer Festplatte haben wollt (Hoppla. Das ist doch das gleiche Format wie oben genannt!).
Der Hammer dabei: Das Kopieren einer SAM Supplement oder jeder anderen beliebigen Disk auf diese Weise dauerte gerade mal 1 Minute und 30 Sekunden. Der absolute Wahnsinn. Und das ist noch nicht alles: Es wird bereits eine Version "080" angekündigt, bei der man nun endlich SAM Disketten direkt einlesen können soll.
Natürlich werde ich euch die Adresse, unter der ihr alle diese feinen Sachen bekommen könnt, nicht verschweigen:

www.hep.ucl.ac.uk/~ajs/simcoupe/simcoupe_dos.html

Nicht verschweigen möchte ich euch auch, das diese Informationen nicht auf meinem Mist gewachsen sind, sondern von Jörg Vogtschmidt, einem ehemaligen SPC-Mitglied per Telefon übermittelt wurden (lustigerweise einen Tag nachdem wir mit Ronald Raaijen hier bei uns noch unzählige Fehlversuche mit dem Kopieren von SAM-Disketten unternommen hatten). Vom funktionierenden Sound konnte ich mich dann schon am folgenden Wochenende persönlich überzeugen, denn Jörg besuchte uns und brachte die Emulatoren und Utilities gleich mit.
Zum Sound, zumindest bei uns ist zu sagen, das er Schwierigkeiten mit unserer Soundkarte unter Windows 3.11 bekam. Nun haben wir uns Windows 95 aufgezogen und schau da - der SAM dudelt vor sich hin. Leider geht unser Rechner jetzt doch dabei schwer in die Knie.
Noch etwas haben wir an diesem Tag herausgefunden. Die schon über "sbk.exe" erzeugten ".sad" files (funktioniert fabelhaft!!!) können einfach in ".dsk" files umbenannt werden und laufen im Emulator einwandfrei. Aber Achtung! Unbedingt immer als 1 File auf der Original SAM-Diskette ein SAMDos bereitstellen, sonst kann der Emulator das Image nicht booten.
Also - nichts wie rein ins Internet und viel Spaß und Erfolg!

Wo vom WoMo-Team

Statistisches über die SAM User im SPC

14 SAM-User gibt es nun im SPC, eigentlich nicht schlecht auf die Gesamtanzahl gesehen. Nur hört man leider von den meisten nichts.
Deshalb ziehe ich auch hier einmal die Antworten auf den Postkarten hinzu. Und siehe da, einige SAM-User haben ganz ordentliche Hardware, im einzelnen werden benutzt:

HD-Interface: 5 **SAM-/Cheapo-Maus: 4**
(ED)DAC: 4 **1 MB Erweiterung: 3**
Comms-IF: 4 **SAM-Bus: 2**

Aber hallo, schon 5 Harddisks hängen an SAMs. Inzwischen gibt es ja zwei Systeme, lest dazu den folgenden Erfahrungsbericht.
Das Eddac-Interface wird hauptsächlich in Holland benutzt, und - neuerdings auch von mir. Auch dazu näheres im nachfolgenden Erfahrungsbericht.
Das Comms-Interface braucht man einerseits, um den Drucker anzusteuern, andererseits für das Eddac-Interface (falls man kein Hardware-spezialist ist). Also: im Normalfall gilt: entweder Drucken oder Musik vernünftig hören.
Die 1 MB Erweiterung macht Sinn fürs Kopieren oder Ablegen von Daten, wie in meinem Fall, wenn ich den Specmaker und DTP fürs Info benutze. Für das HD-System von Young ist es unentbehrlich, um komplette Diskimages zu "lagern", beim "Atom" von Persona braucht man es nicht mehr. Darüber hatte ich schon berichtet.
SAM- oder Cheapo-Maus: Na klar, zum Spielen oder für einige Anwenderprogramme, es gibt aber auch noch eine ganz tolle Sache in Verbindung mit der Harddisk. Siehe auch Erfahrungsbericht.
SAM-Bus: Fehlt mir noch. Ist aber nicht unbedingt erforderlich.
Was machen denn nun unsere SAM-User mit ihren SAMs? Nun, zwei bekannten sich ganz klar zu Spielen, 2 benutzen den Comet-Assembler und ebenfalls 2 SAM C bzw. Small C (aber wofür?). Einer betreibt ernsthafte Textverarbeitung und ein anderer eine Dateiverwaltung. Alles in allem ein bißchen wenig.
Zum Schluß möchte ich einmal alle 14 SAM User namentlich (und alphabetisch) aufzählen, in der Hoffnung, die Kommunikation etwas anzukurbeln, die Adressen gibt es aber erst im kommenden Info in der aktuellen Mitgliederliste.

Edwin Blink, Stefan Drissen, Slawomir Grodkowski, Stephan Haller, Wolfgang Haller, Nico Kaiser, Wolf-Dietrich Lübeck, Josef Menzel, Christof Odenthal, Carsten Pfeil, Eckhard Reich, Peter Rennefeld, Ian D. Spencer und Ingo Wesenack.

Von B-DOS, Autoload und Eddac

Eine Hardwaremodifikation durch Edwin Blink in meinem HD-Interface hat es möglich gemacht: Meine Harddisk läuft nun als Laufwerk 2! Und das ist eine ganz neue Erfahrung.
Aber bevor dies geschah mußte ich erst einmal komplett den Inhalt der Harddisk auf fast 100 Disketten kopieren, immerhin möchte man seine bisher gemachte Arbeit nicht komplett verlieren. Dann auf mit frischen Mut - und die Festplatte neu formatiert. Das Programm dazu gibt es mit dem B-DOS. Und siehe da: statt bisher 256 Images habe ich nun 308.
Jetzt gilt es, eine Übersicht hineinzubringen. Man kann einfach alle FREDs, Supplements und BLITZ als Records ablegen. Ich mach es anders, aber das muß jeder selber wissen.
Okay - man hat sein System gefunden, dann benennt man am besten die Records. Das kann man mit einer Länge von bis zu 16 Buchstaben machen. "SAM: Grafikprogs" macht also kein Problem. Hat man auch dies gemacht, läßt sich eine schnelle Übersicht über die angelegten "Ordner" mittels Eingabe von RECORD (Symbol Z) erzielen.
Von jetzt ab braucht man nur noch seine Programme in die entsprechenden Ordner zu kopieren. Wer das B-DOS Info gelesen hat, weiß, daß dies auf verschiedene Art geschehen kann. So einfach wie von Disk 1 nach Disk 2.
Wer Diskmagazine abspeichert oder eigene Autoloader verwendet, der hat nun einen einfachen und sehr schnellen Zugriff auf seine Daten.
Es gibt aber auch einen "autoloader" von Martijn Groen, den man als erstes File in einem Record ablegen kann. Das besondere an ihm ist, das es ein Code-File ist, welches aus jedem Programm mit LOAD "auto•" CODE wieder aufgerufen werden kann. Man erhält ein sehr übersichtliches Menü und kann nun mit der Maus (!) oder durch Umschalten per Taste "c" auch mit den Cursortasten plus Space ein Basicfile anwählen und laden. Echt super! Dennoch gibt es einen kleinen Wermuttropfen: der Autoloader zeigt alle (!) Basicfiles an, also auch Vorlader für Programme. In den meisten Fällen kann man dies aber durch Umnumerieren und Mergen umgehen. Vielleicht ändert Martijn dies aber auch mal in einem Update?
Alles in allem habe ich diesen Wechsel mit all seinen (noch kommenden) Mühen nicht bereut, im Gegenteil, es kommt immer mehr Komfort auf. Die Festplatte ist außerdem wesentlich sicherer als eine Diskette. Und: Man kann z.B. Textfiles aus einem Textverarbeitungsprogramm direkt auf die Festplatte kopieren.

Etwas anderes Neues habe ich jetzt auch: den Eddac! Ich hatte schon immer gerne mal nach einem harten Arbeitstag ein paar MOD-Files über den SAM-Soundchip reingezogen. Und um niemanden zu stören Kopfhörer benutzt. Allerdings haben mir nach einer Stunde die Ohren gerauscht. Das ist nun vorbei!
Mit dem Eddac wird das Musikhören von MOD-Files nun zum Genuß. Höhen und Tiefen, sowie Stimmen kommen sauber (hört mal in das 'Marilyn.Mod', 'Awesome 4', 'Africa', 'Exodus' oder 'Thats all' rein!). Ein paar Aktivboxen werden wohl bald folgen.
Wozu man den Eddac sonst noch nutzen kann, weiß ich noch nicht. Im ZX81-Emulator Setup gibt es eine Einstellung für Eddac. Ein Gag? Vielleicht schreibt Martijn mal ein paar kurze Zeilen dazu?

Wo vom WoMo-Team

TIPS AND TRICKS BY Miles Kinloch

128K or not 128K? The Spectrum in Limbo...

Some people may know the technique for printing UDGs 'T' and 'U' in 128 mode, by POKEing 23611,205. These characters will then be displayed as graphics when the program is run, although they still appear as SPECTRUM and PLAY in the listing.
The POKE, however, has less familiar side-effects that it's as well to be aware of, the first being that it causes an error (Nonsense in BASIC) when a Ramdisk command is encountered in an auto-running program. Fortunately, the error only occurs if the POKE is already in place before loading the program; it doesn't cause problems if done afterwards from within it. In practice, this means it will only have implications when one program loads another, so will only affect menu-loaders and chain-loading items etc. The effect can be overcome by temporarily POKEing 23611 with its normal 128K value of 221, then POKEing it back to 205 afterwards. (It's better to do this on a mode- and model-test basis, unless the program is machine-specific.). For example:-

```
 10 POKE 23611,205: REM At beginning of
      program, for 'T' & 'U'
 20 ...rest of program...
100 IF PEEK 23669=23 THEN POKE 23611,221:
    SAVE ! "file": POKE 23611,205: REM (Test
    for mode and model first - 128/+2.)
110 IF PEEK 23669=15 THEN POKE 23611,221:
    SAVE "M:file": POKE 23611,205: REM (Test
    for mode and model first - +2A/+3.)
```

The second anomaly concerns the +D, as a DOS error will leave you in 48K. In these circumstances, however, you can return to 128 BASIC by entering RANDOMIZE USR 23325 (23354 on a +2A/+3).
The third phenomenon is a little more subtle, and thankfully beneficial! As many 128K owners will have observed, 48 BASIC runs slightly faster than 128 BASIC (and +3 BASIC). This is because its Interrupt routine (RST 56) is shorter, due to it having no ROM paging to execute. 128K Spectrums use Bit 4 of 23611 to test if the extra paging routines are to be called, so POKEing with 205 fools the machine into thinking it's in 48K mode - making it run at 48K speed! (It doesn't interfere with other aspects of 128K operation, apart from those described.)

Finally, just to let people know about the latest release of my PD Collection disk, dated February 1998. The reason for the update, is a new version of Betafix, which now includes not only a cure for another recently-discovered bug, but also the OPEN-3-OUT patch, allowing opentype files on stream 3. This routine was previously restricted to G+DOS due to Betados memory constraints, but by shortening a message, I finally found a way to squeeze it in. The purpose of the facility, is to enable certain programs to send their printer output to a file, which can then produce a hard copy independently of the original software. It also permits utilities such as OUT TO T to work.

Automatic Filename Extension

The following programs will automatically add the relevant extension to filenames. In most cases this will happen only if you leave enough room in the name you specify, but in Advanced Art Studio the filename will be truncated if necessary.

Applications Software

Program	Extension
Advanced Art Studio (does not pad out with spaces)	.FNT .BAS .PAT .PAD
Music Maestro (does pads out with spaces for disk)	See filename section
SQ-Tracker	See filename section
Supafile	.F
VU-3D	.V
Superintro Video Titler	.ST
Icons & Arrows Game Maker	.GM
Headliner Font Editor	.H
Astronomer	.Y/.Z
Graphs	.1/.2
Tasword 128	_T

System Utilities

Dr. Kode	.SC .C
Blockmaker (when saving data block)	.C
Screen Compressor (when saving data block)	.C
PFN Editor	.P
PFN REM Creator	.P

Disk Filename Standards

Capital letters indicate stand-alone items. On program disks, the absence of any code letter denotes BASIC.

Code letters - as "prefix"

M.	Merge Basic
+SYS	Boot file
AUTO	Autoload file

Code letters - as "suffix"

.A	Graphics alphabet (DTP)
.B	BASIC
.BRS	Brush (Advanced Art Studio)
.C	Code (general)
.CP	Corner Pack (DTP)
.DP	Design Pack (DTP)
.F	Supafile file
.FNT	Font (standard 8*8)
.G	Graphic file (DTP)
.GM	Game Maker data
.H	Headliner font (DTP)
.I	Icon Graphix font
.ID	Icon Graphix document
.L	Lettermat set (DTP)
.N	Number array (general)
.P	PFN font
.PAD	Scrapbook file (A.A.S.)
.PAT	Fill pattern (A.A.S.)
.R	Auto-running machine-code
.S	Screen file (see below)
.SC	Dr. Kode source file
.SCB	Psion Scrabble file
.ST	Superintro text file
.T	Typeliner font (DTP)
.V	VU-3D file
.W	Wordmaster/DTP files
.X	Execute file (general)
.Y/.Z	Astronomer files
_T	Tasword 128 file
.1/.2	Graphs data
.$	Char. array (general)



↑ Bug on the run... (Detected by Miles Kinloch)

Music Maestro: File suffixes differ for tape and disk. Tape files are: .MUS for Music File, .MOB for Music Object and .ENV for Music Envelope Data. Disk sufixes are: .M for Music File, .O for Music Object and .E for Music Envelope Data.
SQ-Tracker: Filename extensions differ from tape and disk. Tape files are **prefixed:** CHR$ 205 (STEP) for Song, CHR$ 211 (OPEN#) for Smps, CHR$ 207 (CAT) for Orns, CHR$ 195 (NOT) for Comp, CHR$ 204 (TO) for Link, CHR$ 243 (NEXT) for Samp, CHR$ 239 (LOAD) for Orna. Disk files are **suffixed:** $ for Song, @ for Smps, % for Orns, ↑ for Comp, + for Link, & for Samp, # for Orna.
Disk used by Advanced Art Studio: Full stops NOT to be used in filenames (except for sufix). Only first 49 catalogue entries will show in file window, so for positions 50-80, the filename must be typed in manually. Note:- As this program runs under G-DOS, it must not be used with disks formatted for more than 80 catalogue entries.
Screens: Screens on **program** disks have suffix .S, Screens on **art** disks have **no** suffix.

Art Studio 128K +D version now under Betados

I'd have a go at adapting the +D version of Art Studio (128K) to work properly with Betados, it being the only peace of software (other than +D resident items) that wasn't quite compatible with the "Betafixed" version. The problem was fairly minor, in fact, as it loaded and saved alright - but the catalogue Free K reading was wrong. This was because the program assumes this to be the last text in the catalogue, which of course it isn't Betados, as the "Files/free slots" line follows. I've overcome this by making it detect when Betados is present, and then take Free K from the penultimate line instead.

Betafix 2 (or was it 10 or 11?)

You're not going to believe this, but yet another bug has surfaced in Betados! This one concerns the short CAT when there isn't enough memory for the fast alphabetically-sorted variety, and it reverts to the standard G+DOS routine instead. If you want to save now to another disk with a **smaller** directory... if you're lucky, this will result in a sector error, if you're less lucky, a crash.
I have diagnosed the bug and worked out a cure. While shortening messages, I gained enough space not only to correct the symptom, but also to implement OPEN-3-OUT - something I've always wanted in Betados. Let's just hope there won't be any more bugs!
I've renamed the new version BETAFIX 2 (Perhaps Betafix 10 or 11 might have been more appropriate - I've updated it so often!).

Spielanleitung für

Little Puff in Dragonland

Das Spiel läßt den kleinen Drachen "Little Puff" in einem 3-Etagen Höhlensystem, wohin er sich verirrt hat, verschiedene Abenteuer und Geschicklichkeitsproben bestehen. Damit aber das Erlebnis nicht allzuviel Zeit in Anspruch nimmt, sollte man einen Lebenspoke eingeben: POKE 62342,201. Wer die Kunst beherrscht, alle Tasten des Computers gleichzeitig niederzudrücken, kann das auch damit erreichen, um so "unverwundbar" zu werden. Ohne eine solche Maßnahme wird man bei jedem Fehler erbarmungslos an den Spielanfang versetzt. Da kann ein solches Spielchen zur Lebensaufgabe werden oder zur Resignation führen.

Man muß aber trotzdem vorsichtig sein: Es befinden sich in den Etagen Fallgruben. Und wenn man in diese fällt, passiert einem das oben gesagte.

Also los: Vom Startpunkt aus nach rechts gehen. Kirsche nehmen. Über dem Stempel Trank nehmen. Nach links. Auf Baumstumpf feuern. Dann eine Grube. In diese so springen, das man in der nächsten Etage links landet. Links Kiste nehmen und vor dem Hindernis absetzen, darüber hinweg und Rettungsring nehmen. Nach rechts. Korkenzieher nehmen. Rechts. Briefumschlag nehmen. Rechts. Korkenzieher bei Fußpumpe ablegen und Fußpumpe nehmen. Zurück und in die Grube fallen lassen. Hamburger nehmen. Links. Hammer nehmen. Hammer und Kiste werden jetzt zu einem Schlüssel. Links an die Türe gehen und zweimal hoch drücken. Weiter nach links. In die Grube. Korkenzieher nehmen. Links in die Grube. Weiter links beim Lampenschirm und der Flasche die beiden nach Ablegen von Rettungsring und Fußpumpe aufnehmen. Korkenzieher und Flasche werden jetzt zu einem Teil des Passes.

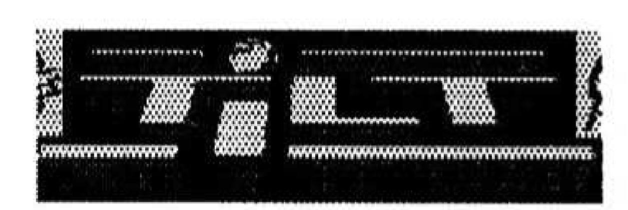


Auweia - der sieht nicht gerade freundlich aus.

Lampenschirm ablegen. Rettungsring und Fußpumpe nehmen. Nach rechts über Grube in die nächste Grube. Nach links in die nächste Grube. Schutzhelm nehmen. Nach links über Grube in die Tür gehen. Bei Briefumschlag diesen nach Ablegen von Fußpumpe und Rettungsring aufnehmen. Kokosnuß nehmen. Rechts bis Stempel. Kokusnuß darauflegen, daß er sich senkt. Nach links in die Tür. Nach links Banane nehmen. Nach links und Briefumschlag nehmen. Rechts. Apfel nehmen. Rechts. Diamant nehmen. Rechts. Münze nehmen. Nach rechts. In die Tür. Rechts Kokosnuß nehmen. Diamant und Münze ablegen. Rechts Säge nehmen. Säge und Kokosnuß werden ein Goldstück. Nach links. Münze nehmen. Diamant nehmen. Nach rechts. Vor dem Wächter das Goldstück ablegen. Der verschwindet jetzt. Dann nach rechts über Brücken und an gefährlichen Krokodilen vorbei in die Heimat. Viel Spaß beim Nachspielen.

Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18
01324 Dresden

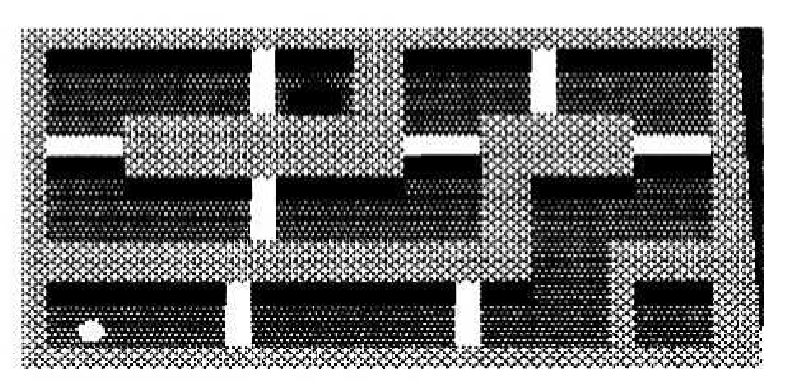
Spieltips zu



Das Ziel dieses Spiels ist es, das Labyrinth zu kippen und den Ball in Richtung des Loches zu rollen. Am Anfang hast du die volle Kraft, und jeder "Tilt" verbraucht etwas von dieser Kraft. Wenn du die Seiten des Labyrinths triffst, hält das Spiel an, und Bonuskraft wird für die Entfernung und die Zahl der passierten Tore ausgegeben. Die Tore werden dann enfernt and du fängst von neuem an. Wenn die Kraft vollends aufgebraucht ist, wird auf eine Wiederholung umgeschaltet, und das Labyrinth kann schnell vollendet werden. Wenn dir das nicht in der Zeitbegrenzung gelingt, läuft die Kraft aus und das Spiel ist vorbei.

Wenn der Ball in das Loch gerollt ist, erscheint das nächste Labyrinth. Nach vier Labyrinthen, enthält das nächste Labyrinth "Fallen". Diese werden abgeschaltet, wenn das Labyrinth gekippt wird. Große Geschicklichkeit ist erforderlich, das Labyrinth zu kippen, wenn man über eine Falle rollt. Nach zwölf Labyrinthen wird der Ball größer und man muß geschickter sein, um ihn von den Labyrinthwänden fernzuhalten. Alle vier Labyrinthe danach wächst der Ball weiter.

Steuere das kippende Labyrinth mit den Tasten z (Links), x (Rechts), k (Hoch), m (Runter), Caps Shift (Feuer) oder mit dem Joystick. Druck auf Feuer öffnet ein Tor und bringt den Ball zum Rollen.



Tips und Hilfen

- Kippe das Labyrinth bevor du eine Ecke erreichst
- Öffne die Tore bevor du sie durchrollst
- Auf Fallen, kippe das Brett schnell in Richtung der Bewegung
- Bewältige das Labyrinth in einem Durchgang, damit du volle Kraft für das nächste hast.

Fist 2

Du übernimmst die Rolle eines jungen, von einem Großmeister abstammenden Schülers, den die Dorfältesten mit der gefährlichen Aufgabe betraut haben, den bösen Warlord aufzuspüren und zu besiegen. Im Kampfe unerfahren und von geringer Kraft durchsuchst du das Land nach verborgenen Schriftrollen und Tempeln. Das Gelände ist unwegsam, denn es grenzt an die Hänge des Vulkans des Warlords und es wird von Dschungel bedeckt und von Klippen zerfurcht. Obwohl einige dieser Hindernisse mit Leitern überstiegen werden können, sind andere Gefahren nur dann zu überwinden, wenn du über die nötigen Fertigkeiten und Stärke verfügst.

Gruben reichen oft in die unterirdischen Höhlen hinab, die den Vulkan durchziehen. In den Tiefen dieser Höhlenkomplexe können geheime Durchgänge und Korridore gefunden werden.

In den Klippen kauern Festungstädte, welche ihren Weg die Hänge des Vulkans hinauf nehmen. Deine Suche hängt von der erfolgreichen Erforschung dieser Städte ab und der Katakomben, welche, so munkelt man, darunter liegen.

Wenn deine Suche erfolgreich verläuft, wirst du dich allmählich nach oben vorarbeiten und dem Krater immer näher kommen, der fast in Wolken verborgen an der Spitze des Vulkans liegt. Hier, glauben die Dorfältesten, liegt der Sitz des Warlord, von dem noch niemand zurückgekehrt ist. Nur der tapferste Krieger kann hier eindringen, denn die Schrecken sind unaussprechlich.

Die Feinde

Bauernsoldaten
Furchtlose Söldner, die aus den Dörfern rekrutiert worden sind. Diese behaubten Soldaten sind fähige, aber nicht überragende Kämpfer und würden ihre eigene Verwandtschaft für eine Kartoffel erschlagen. Für einen Anfänger sind sie gute Gegner.

Kriegergarden
Tierhaft und wild, mit Kriegsbemalung bedeckt, sind diese Kämpfer erst kürzlich vom Krater herabgeflutet. Sie können nur von einem wahren Faustmeister besiegt wrden.

Ninjas
Schattenbewohner, die ohne Warnung angreifen. Geschult in den Kriegskünsten tragen sie verborgene Waffen. Achte auf die Wurfsterne!

Shogune
Abgefallene Häuptlinge. Sie wurden vom Warlord mit Versprechungen auf Beute verführt. Diese maskierten Gegner sind nahezu unverwundbar und einer Auseinandersetzung mit ihnen folgt oft eine Schlacht mit Horden von Kriegergarden.

Assassinen
Die perfekten Kampfmaschinen. Sie werden geschickt, wenn deine Tätigkeit die Aufmerksamkeit des Warlords auf sich gezogen hat.

Panther
Schwarz und kraftvoll, bereit zuzuschlagen und zu reißen - sie springen, wenn du es am wenigsten erwartest.

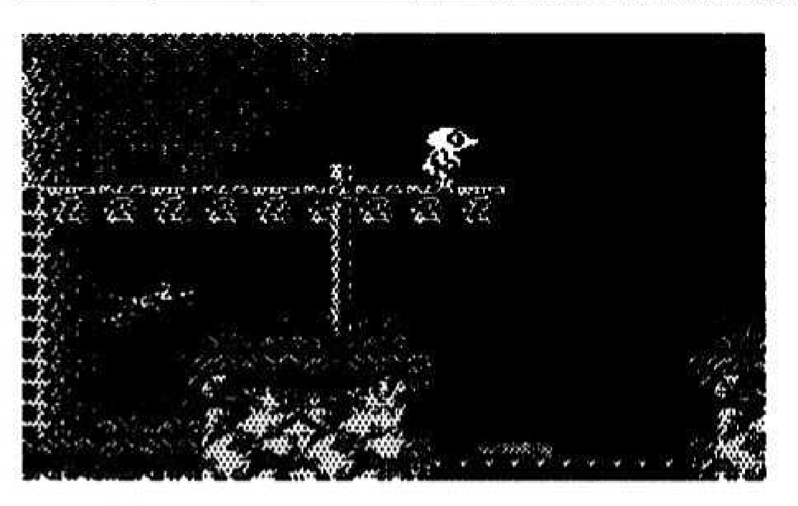
Impossamole

Das Spiel geht über fünf Levels, von denen die ersten vier zufällig ausgewählt werden können. Um den fünften Level zu erreichen, muß man alle vier vorigen Levels durchgespielt haben.

Du wirst Nahrung und Ausrüstung finden, die dir auf deiner Reise helfen, und vielleicht auch einen freundlichen Ladenbesitzer. Gib dein Geld überlegt aus.

Waffen, die jeweils eine begrenzte Zeit wirksam sind, können eingesammelt werden und werden verstärkt, wenn bestimmte Gegenstände aufgenommen werden. Jeder Bereich muß erkundet werden, und jeder Level enthält versteckte Räume.

Superwaffen - nur eine pro Level. Verwende sie als letzte Verteidigung.



Steuerung:
z - Links, x - Rechts, o - Hoch / Springen
k - Runter, Null - Feuer, h - Pause
q - Spielende, Space - Superwaffe

Back to the Future

Das Spiel: Du bist Marty McFly, ein Oberstufenschüler, der mit einem fantastischen Sportwagen, welcher von seinem Freund Dr. Emmet Brown (oder "Doc") gebaut worden ist, zurück in die Zeit ins Jahr 1955 gereist ist. Unglücklicherweise hast du deine Eltern, jetzt Teenager, daran gehindert, sich zu treffen, und wenn es dir nicht gelingt, sie dazu zu bringen, sich ineinander zu verlieben, wirst du und deine Familie aufhören zu existieren!

Steuerung Joystick: Hoch - durch die Tür gehen;
Links/rechts - links/rechts gehen
Mit gedrücktem Feuerknopf: Hoch - Objekt aufnehmen oder auf's Skateboard steigen
Runter - Objekt benutzen oder vom Skateboard absteigen
Links/rechts - Schlagen

Tastatur: Wie beim Joystick. Cursortasten und die Leertaste werden verwendet.

Figuren: Marty McFly: in Rot gekleidet
George McFly: in Blau gekleidet. Martys Vater, der sich in Lorraine verlieben muß, wenn Marty geboren werden soll.
Lorraine Baines: in Gelb gekleidet. Marty muß sie daran hindern, sich in ihn zu verlieben, und muß sie stattdessen mit George verkuppeln, wenn er überleben soll.
Biff Tannen: in Braun gekleidet. Biff ist der Schulrüpel und wird dich schlagen, wann immer er die Gelegenheit hat.
Dr. Emmet Brown "Doc": in Weiß gekleidet. Doc kann sowohl hilfreich als auch hinderlich sein. Biff läuft immer vor ihm weg.

Taktik: Je mehr Zeit George und Lorraine miteinander verbringen, desto mehr verlieben sie sich ineinander, und desto mehr Teile werden zum Familienfoto in der unteren rechten Ecke hinzugefügt. Zu deiner Hilfe sind vier verschiedene Arten von Objekten mit Icons oben am Bildschirm abgebildet. Dies sind:
Liebesgedichte: Man findet sie in der Schule. Sie werden von Marty für George geschrieben, damit er sie in der Cafeteria vortragen kann.
Raumanzug: wird in Dr. Browns Haus gefunden
Guitarre: wird in der Tanzhalle gefunden. Marty spielt beim Schulball darauf.
Diese Icons, die verschiedene Auswirkungen auf verschiedene Figuren haben, leuchten gelb, wenn du nahe genug bist, um sie aufzunehmen, und werden weiß, wenn du das Objekt trägst.
Die Figurenicons zeigen an, welche Figuren in Kontakt zueinander stehen und leuchten grün, wenn eine Figur von einem Objekt beeinflußt wird.

Skateboarding: Die Skateboards werden aus alten Kisten gemacht und können dazu verwendet werden, schnell herumzureisen. Wenn du auf einem Skateboard stehst, kann Biff dich auch nicht schlagen. Wenn du nicht auf einem Skateboard stehst, wird dich ein Schlag von Biff für eine kurze Zeit bewegungsunfähig machen. Das gleiche kannst du allerdings auch mit Biff tun.
Die Fotos in der unteren rechten und linken Ecke des Bildschirms werden mit der Zeit verschwinden wenn das Spiel voranschreitet. Wenn das Familienfoto verschwindet, dann ist es dir nicht gelungen, die Geschichte in Ordnung zu bringen und du wirst aufhören zu existieren. Wenn du erfolgreich das gesamte Foto sichtbar gemacht hast, dann mußt du in Docs Haus gehen, um die Zeitmaschine zu holen. Wenn du das Haus verläßt, wird die Zeitmaschine erscheinen und dich "Zurück in die Zukunft" bringen.

Ins Deutsche übersetzt von Nele Abels-Ludwig

Der Prometheus Assembler

Einer der Hauptgründe, warum man sich heute, da man Computer von der Leistungsfähigkeit eines 70er-Jahre Rechenzentrums in seiner Aktentasche herumtragen kann, noch mit 8-Bit Computern beschäftigt ist der, daß man diese putzigen kleinen Maschinchen tatsächlich noch bis ins letzte kennenlernen kann. Welcher PC Benutzer (sofern er überhaupt programmieren kann) steht denn noch mit Bits und Bytes seines Rechners auf Du und Du? Andrerseits ist allerdings die Programmierung längerer MC-Routinen mit Papier und Bleistift eine der sichereren Methoden, sich in den Wahnsinn zu treiben. Es mag ja ein erhebendes Gefühl sein, wenn man den Specci zu spektakulären Abstürzen verleitet, aber spätestens nach dem dritten Nachladen der Datazeilen fängt die Sache an etwas langatmig zu werden, vor allem dann, wenn sich so überhaupt keine Vorstellung einstellen will, woran es denn nun eigentlich hakt. Also - eine leistungsfähige Entwicklungsumgebung muß her, am besten mit integriertem Editor/Assembler und Monitor/Debugger.

Ich war schon länger auf der Suche nach einem passendem Programm gewesen, das zusätzlich auch noch die 128K meines +2 unterstützen sollte (wenn schon, denn schon!), als ich endlich auf den Prometheus Assembler von Universum (für 40 Mark bei Sintech vertrieben) gestoßen bin. Dieses Programm hat tatsächlich alle meine Erwartungen erfüllt.

Das Programm kommt auf einer doppelseitig bespielten Kassette in fünf Versionen: eine 48K Version, und zwei 128K Versionen, die jeweils für den Gebrauch im langsamen RAM unter 32K, bzw. im schnellen RAM über 32K gedacht sind. Das Programm ist ungefähr 16KB groß, ohne Monitor 11KB. Alle Versionen sind frei relokierbar. Die unterschiedlichen 128K Versionen erklären sich durch die notwendigen Anpassungen für das Tape-Timing in den unterschiedlichen RAM-Bereichen. Das Programm wird an beliebige Stelle als Code-File geladen und relokiert sich dann automatisch. Deshalb ist auch eine Übertragung auf verschiedenste Diskettensysteme ohne Schwierigkeit. In der 128K Version wird ein obskures "D40/D80" Diskettensystem unterstützt, doch die Anleitung bemerkt dazu ganz richtig "as you probably don't have this, remove it." Man ist also auf Tape-Speicherung angewiesen, außer natürlich man benutzt das MB02. Zusätzlich befinden sich auf der Kassette zahlreiche Beispielprogramme, an denen man wichtige und interessante Sachen wie Bildschirmansteuerung, Tastatureingabe, Tapeoperationen und sogar Rasterprogrammiernung studieren kann.

Dem Prometheus Assembler ist eine achtseitige, etwas bläßlich fotokopierte, englischsprachige Anleitung beigefügt. Das Englisch der Anleitung ist zum Teil sehr seltsam, man merkt dem Text an, daß der Übersetzer dieser Sprache nur bedingt mächtig ist. Man sollte sich daran aber nicht stoßen, denn zum einen ist die Anleitung sehr klar und verständlich geschrieben, zum anderen finde ich es überhaupt bemerkenswert, daß russische Programmierer sich die Mühe machen, für den westeuropäischen Bereich eine Übersetzung anzufertigen. Man sollte dafür dankbar sein, denn sonst hätte man überhaupt nichts von diesem feinen programm.

Prometheus ist wie gesagt nicht nur ein Assembler, sondern Entwicklungsumgebung mit integriertem Editor, Assembler, Monitor und Debugger, wobei es in der 48K Version möglich ist, das Programm ohne Monitor zu laden. Nach dem Start befindet man sich sofort im Editor (Bild 1). Der Editor ist zwar nur ein Zeileneditor, aber dafür ein sehr komfortabler. Die aktuelle Zeile ist im oberen Bereich des Bildschirms gelb unterlegt und kann mit den Cursortasten frei verschoben werden. Durch das Drücken der EDIT-Taste wird die aktuelle Zeile so ähnlich wie im 48K Basic editiert, ansonsten wird eine neugeschriebene Zeile an die aktuelle Stelle eingeführt. Der Editor unterstützt Blockoperationen, die Blockmarkierung geschieht sehr einfach durch das Drücken der EXTENDED MODE TASTE. Im 128K Modus. Aus dem Editor ist problemlos der Sprung in und die Rückkehr aus dem Basic möglich. Bedauerlich ist, daß der Editor nur 32 Zeichen in der Zeile unterstützt, und auch keine Kommentare hinter den Opcodes zuläßt.

```
(C) 93 UNIVERSUM    I 49317 65535

; *** Attributfile fuellen ***

START       ent    $
ATTRIB      equ    22528
            ld     d,12
            ld     bc,32*24
            ld     hl,ATTRIB
            xor    a
LOOP        ld     (hl),d
            inc    hl
            dec    bc
            cp     b
            jr     nz,LOOP
            cp     c
            jr     nz,LOOP
            ret
```

Der Assembler ist erstaunlich schnell, was durch den raffinierten Gebrauch der Symboltabelle erreicht wird. Die Symboltabelle befindet sich immer im Speicher und wird dem Sourcecode beim Speichern angehängt. Dadurch wird auch der Quellcode komprimiert, denn er wird nicht als Ascii Code abgelegt, sondern in kodierter Form. Selbst lange Sourcetexte werden dadurch in kurzer Zeit vom Tape geladen, was den Verzicht auf das Diskettenlaufwerk erträglich macht. Die Assemblierung dauert maximal 3-5 Sekunden.

```
START      ld    d,12
58408      ld    bc,768
58411      ld    hl,ATTRIB
58414      xor   a
LOOP       ld    (hl),d
58416      inc   hl
58417      dec   bc
58418      cp    b
58419      jr    nz,LOOP
58421      cp    c

START      ld    d,12
58408      ld    bc,768

A:000 00000000 .  DI   (SP):45043
B:175                       65297
C:255     BC:45055 SP:00000 50175
D:001 .   DE:00257 IX:00000 04555
E:001 .   HL:00000 IY:23610 23850
H:000 .
```

Seine eigentlichen Stärken zeigt Prometheus im Monitor/Debugger. Von einem ständig sichtbaren Frontpanel aus (Bild 2) lassen sich alle möglichen Funktionen anwählen. Speicherbereiche, auch ganze Blöcke, lassen sich mit Werten laden. Es ist möglich direkt Opcodes in den Speicher einzugeben, die automatisch assembliert werden. Beide Registersätze können frei geladen und hin- und hergeschaltet werden. Der Monitor greift auf die Symboltabelle zu, so daß bei der Betrachtung eines assemblierten Programms die Label als solche zu sehen sind. Es ist aber auch möglich, im Monitor Label zu erstellen. Zwischen dezimaler und hexadezimaler Darstellung kann frei gewählt werden (Bild 3). Memorydumps lassen sich wahlweise als Ascii-Zeichen, als Zahlenwerte oder disassembliert darstellen.

```
#E426   #16 #0C #01 #00 #03
#E42B   #21 #00 #58 #AF #72
#E430   #23 #0B #B8 #20 #FA
#E435   #B9 #20 #F7 #C9 #3A
#E43A   #CF #3A #F2 #C3 #A7
#E43F   #3A #3F #D1 #22 #00
#E444   #3A #22 #3A #3F #11
#E449   #24 #E4 #2A #5D #5C
#E44E   #FD #21 #3A #5C #E5
#E453   #ED #73 #76 #E4 #ED

START      ld    d,#C
           ld    bc,#300

A:#00 00000000 .  DI   (SP):#AFF3
B:#AF                       #FF11
C:#FF     BC:#AFFF SP:#0000 #C3FF
D:#01 .   DE:#0101 IX:#0000 #11CB
E:#01 .   HL:#0000 IY:#5C3A #5D2A
H:#00 .
```

Der Prometheus-Monitor bietet leistungsfähige Funktionen zur Programmanalyse. Ein Breakpoint läßt sich setzen, d.h. man kann an beliebiger Stelle im Speicher einen Rücksprung in den Monitor einfügen, bei dem sämtliche Registerzustände und Pointer erhalten bleiben. Der Debugger bietet einen Singlestep-Trace, der jeweils einen MC-Befehl ausführt und dann wieder in den Monitor zurückkehrt, und zwei schnellere Trace-Geschwindigkeiten, bei denen das Maschinenprogramm ununterbrochen abläuft. Es ist möglich Speicherbereiche zu definieren, auf die kein Schreib- oder Lesezugriff möglich ist, bzw. die nicht angesprungen werden können. Der Debugger ist in der Lage die Interruptzustände zu erkennen und zu berücksichtigen.

Zusammenfassend kann man sagen, daß der Prometheus-Assembler wirklich sein Geld wert ist, und daß er eine hervorragende Entwicklungsumgebung ist, die z.B. dem Pyradev Assembler für den CPC in keinster Weise nachsteht. Mit Hilfe dieses Programms läßt sich aus dem Spectrum das letzte herauskitzeln, ohne daß man von einem Frustrationserlebnis ins nächste gestürzt wird. Einziger Wermutstropfen ist die Beschränkung auf das Tape (womit man auch klarkäme, hätte Amstrad nicht in seiner Weisheit beim eingebauten Laufwerk auf einen Bandzähler verzichtet!) Es sollte bei näherer Untersuchung des Programms möglich sein, Routinen für übliche Diskettenlaufwerke zu patchen, denn natürlich läßt sich auch Prometheus mit STEP verfolgen.

Nele Abels-Ludwig, Am Mühlgraben 4
35037 Marburg
e-mail: abels@stud-mailer.uni.marburg.de

SUCHE

Suche Informationen zum HiSoft C-Compiler für den Speccy. Sekundärliteratur oder Zeitschriftenartikel, Erfahrungsberichte und Analysen. Alles ist von Interesse. **Peter Liebert-Adelt**
Lützowstarße 3, 38102 Braunschweig
Tel. 0531/342238
email: p.liebert@t-online.de

Suche FORMAT-Hefte ab 1991 oder Kopien von Veröffentlichungen zum SAM ab dieser Zeit. **Wolfgang Haller, Im Tannenforst 10**
51069 Köln, Tel. 0221/685946